espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Antonio Ortega Burgos

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

POSTPRODUCCIÓN CON ADOBE AFTER EFFECTS CC

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **100** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 3 de junio de 2024

Nº E.3752

Jefe de Estudios

Alumno/a

espai
Entença 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE

Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center

Microsoft IT Academy Program

CAT formació

AUTODESK Authorised Training Centre

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

TÉCNICO EN POSTPRODUCCIÓN CON ADOBE AFTER EFFECTS CC

1. Conceptos Generales
- 1.1. Introducción a la Teoría de Video
- 1.2. La edición “no lineal”
- 1.3. Características de After Effects y forma de trabajo
- 1.4. Formato de archivos que maneja AE

2. Nociones sobre la interficie
- 2.1. El espacio de Trabajo
- 2.2. Manejo de ventanas y paneles

3. Creación de proyectos
- 3.1. Configuraciones de proyectos
- 3.2. Importación de medios
- 3.3. Manejo de archivos con canales alpha

4. Composiciones
- 4.1. Creación de composiciones
- 4.2. Importaciones de medios a la composición
- 4.3. Los archivos de Photoshop como composiciones
- 4.4. Creación de composiciones a partir de secuencias
- 4.5. Pre composiciones y anidado de pre composiciones

5. La línea de tiempo, fotogramas clave y animaciones
- 5.1. Configuración de la duración de los objetos
- 5.2. Nociones básicas de los fotogramas clave
- 5.3. Animación de posición
- 5.4. Otras propiedades de transformación
- 5.5. Copiar y pegar fotogramas clave
- 5.6. Animación del punto de ancla
- 5.7. Uso de la herramienta de paneo posterior
- 5.8. Animaciones con recorridos simples y complejos
- 5.9. Edición de fotogramas con el editor gráfico
- 5.10. Uso de predeterminados de animación, edición y guardado

6. Optimización del trabajo con fotogramas
- 6.1. Uso del asistente de fotogramas clave
- 6.2. Tipos de interpolación entre fotogramas
- 6.3. Fotogramas clave de pausa
- 6.4. Editor gráfico de velocidad

7. Pre visualización de películas
- 7.1. Modos de pre visualización en RAM
- 7.2. Pre visualización de la región de interés en el área de trabajo

8. Capas
- 8.1. Nociones básicas
- 8.2. Manejo de capas originales de Photoshop
- 8.3. Isolación, bloqueo y ocultación de capas
- 8.4. Modos de “calidad” y “rasterización continua”
- 8.5. Desenfoque de movimiento
- 8.6. Posicionamiento y recorte de capas en la línea de tiempo
- 8.7. Partición de capas
- 8.8. “Streching” de tiempo y modos de fusión
- 8.9. El efecto de “Timewarp”
- 8.10. Capas sólidas
- 8.11. Alineamiento y distribución de capas
- 8.12. Capas y secuencias

9. Capas de Texto
- 9.1. Creación y formato de las capas de texto
- 9.2. Animación de Texto
- 9.3. Selector de Rango
- 9.4. El Efecto “Wiggler”
- 9.5. Selectores y animadores múltiples
- 9.6. Animación de texto en recorrido
- 9.7. Modos predeterminados de animación

10. Efectos
- 10.1. Aplicación de filtros
- 10.2. Efectos de animación
- 10.3. Sombras
- 10.4. Transiciones y barridos
- 10.5. Desenfoque de lente
- 10.6. Ajustes y corrección de color
- 10.7. Efectos como ajustes de capa y Pre composición de efectos
- 10.8. Guardado de parámetros en los efectos
- 10.9. Efectos CC (Cycore effects)

11. Emparentar Capas y objetos
- 11.1. Animación de personaje
- 11.2. Uso de un Objeto Neutro “Null” como Padre.

12. Pintura
- 12.1. Pintado y edición de Vectores
- 12.2. Trazados de pintura en el tiempo
- 12.3. La herramienta de clonado

13. Máscaras
- 13.1. Creación de máscaras simples
- 13.2. Máscaras precisas con la herramienta pluma, máscaras para efectos de texto, Modos de máscara, animación y transformación
- 13.3. Conversión de un canal alpha en máscara con auto-trazado
- 13.4. Simulación de pintura con el efecto “Scribble”

14. Mattes de seguimiento y canales alpha
- 14.1. Creación de Mattes de seguimiento
- 14.2. Mattes de recorrido basados en la luz y animados con efectos
- 14.3. Los acanales alpha de distintos archivos

15. Remover fondos con Color clave “Keylight”
- 15.1. Elección de color clave, Fijación y ajuste, Varios colores clave
- 15.2. Uso de claves “LUMA” en entornos sin pantalla monocromática
- 15.3. La herramienta “keylight”

16. Capas en 3d
- 16.1. Creación de capas 3d en la línea de tiempo
- 16.2. Adición de luces en 3d
- 16.3. Inserción y movimiento de cámara
- 16.4. Auto orientación de Objetos

17. Uso de expresiones
- 17.1. Adición de expresiones y creación de relaciones
- 17.2. Multiplicación de valores de expresión
- 17.3. Matrices de expresiones
- 17.4. Efectos de texto y expresiones

18. Rastreo de movimiento y estabilización de secuencias
- 18.1. Rastreo de movimiento en un clip de película
- 18.2. Secuencias rastreadas con el Corner pin
- 18.3. Estabilización de secuencias
- 18.4. Arreglo de problemas de rastreo

19. Audio
- 19.1. Adición de audio, marcas y comentarios
- 19.2. Ajuste de niveles de audio

20. Renderización final de películas
- 20.1. Uso de la configuración predeterminada de la cola de renerización Y de Adobe Media Encoder